

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA PETA INDONESIA INTERAKTIF  
PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI 2 GOTONGROYONG**

**Oleh:**

**Nurbaiti, Adelina Hasyim, Hi.Pargito**  
**FKIP Unila, Jl.Prof.Dr.Sumantri Brojonegoro No.1 Bandarlampung**  
**Email : nurbaiti.betti@ymail.com**  
**08127983262**

**Abstract : Improved learning achievement science by using social media interactive indonesia map to students in v grade at the state elementary school two Gotong Royong.** The purpose of this study to analyze: 1) Design of Lesson Plan learning social studies 2) The Students activity in Learning, 3) Evaluation of learning Systems, 4) increasing student achievement. The research method used was Classroom Action Research through three cycles. The research subjects were students of fifth grade in the State Elementary School 2 Gotong Royong . Techniques of data collection using questionnaires, observation sheets and tests. Descriptive data analysis, qualitative and quantitative. The results show that, 1) design of RPP on cycles I 76,78% (good), cycles II 83,92% (good) and cycles III 94,42% (very good) in teaching learning cycles I 67% (enough), cycles II 876,8% (good) and cycles III 81,25% (good) 2) The Students activity in Learning on cycles I 56,6% (enough), cycles II 73,84% (good) and cycles III 82,64% ( good), 3) The system of evaluation by resulting in the analysis of the validity, reliability by using SPSS programe 4) Student achievement increased in each cycle in cycles I got 60,1 cycles II 66 and cycles III 74,83. Whereas which reached the KKM of the students in the first cycle is 60% is enough, the second cycle is 70% of students is good and the third cycle is 90% of students is very good.

**Keywords: learning achievement ,social studies, media Indonesia interactive map**

**Abstrak: peningkatan prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial dengan memanfaatkan media peta indonesia interaktif pada siswa kelas v di sdn 2 Gotong Royong.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis : 1) Desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Pelaksanaan Pembelajaran IPS 2) aktivitas siswa dalam pembelajaran 3) Sistem Evaluasi Pembelajaran, 4) Peningkatan prestasi belajar siswa. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas melalui tiga siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Gotong Royong Kecamatan Tanjungkarang Pusat. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, lembar Observasi, dan Tes. Data di analisis secara deskriptif, kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) Desain RPP siklus I 76,78% (baik), siklus II 83,92% (baik) dan siklus III 94,42% (sangat baik), pada pelaksanaan pembelajaran siklus I 67% (cukup), siklus II 76,8% (baik) dan siklus III 81,25 (baik) 2) Aktivitas Siswa dalam pembelajaran, pada siklus I 56,6% (cukup), siklus II 73,84% (baik) dan siklus III 82,64% (baik), 3) Sistem Evaluasi dengan hasil di analisis validitas, reliabilitas menggunakan program SPSS 4) Prestasi belajar siswa meningkat di tiap siklusnya, siklus I memperoleh nilai rata-rata 60,1, siklus II 66 dan siklus III 74,83. Sedangkan persentase pencapaian nilai tuntas KKM pada siklus pertama adalah 60% (cukup), siklus kedua 70% (baik) dan pada siklus ketiga dapat meraih 90% (sangat baik).

**Kata kunci: Prestasi belajar, IPS, Media Peta Indonesia Interaktif**

## PENDAHULUAN

Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan Pendidikan Nasional itu merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh Satuan Pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang di ajarkan pada setiap jenjang pendidikan merupakan bagian yang integral dari Pendidikan Nasional dan tidak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan ilmu pengetahuan yang lain, tetapi pada **Kompetensi Dasar 1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah**

waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya, nilai hasil belajar IPS di kelas V pada tahun-tahun sebelumnya masih rendah, berikut daftar Ketuntasan Belajar Siswa berdasarkan tes formatif mata pelajaran IPS semester ganjil kelas V, SDN 2 Gotong Royong Kecamatan Tanjung Karang Pusat dalam 3 tahun terakhir :  
Nilai Ulangan Harian pada Kompetensi Dasar *Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia*

Nilai IPS kelas V semester I T.P	Nilai KKM	Jumlah Siswa		Prosentase (%)		Nilai rata-rata
		Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas	
2009-2010	58	14	16	46,6 %	53,3 %	57
2010-2011	58	14	17	45,16 %	54,83 %	56,8
2011-2012	58	9	14	39,13 %	60,87 %	58

Sumber : SDN 2 Gotong Royong Kecamatan Tanjungkarang Pusat

Siswa pasif dan bosan belajar sehingga mengakibatkan siswa tidak mengikuti pelajaran dengan baik. Prestasi belajar IPS siswa masih di bawah KKM, juga kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media peta belum terlaksana dengan baik, RPP

IPS yang dibuat oleh guru belum tepat untuk proses pembelajaran IPS, sistem Evaluasi belum sesuai dengan tujuan pembelajaran, buku pelajaran IPS yang ada di sekolah tersebut jumlahnya masih terbatas. Agar pembelajaran peta lebih bervariasi maka peneliti mencoba akan menggunakan media peta Indonesia Interaktif bagi mata pelajaran IPS. Media Peta Indonesia Interaktif berisi menu pembelajaran yang sangat bervariasi sehingga dapat memungkinkan untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran IPS sehingga dapat memacu gairah belajar mereka.

Ada beberapa pengertian media seperti pendapat Yusuf Hadi Miharso (2004:458) bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa belajar sehingga dapat merangsang, mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan dan ter kendali”.

Arief S.Sardiman, dkk (2011:7) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk bahan perantara yang di pakai sebagai alat bantu belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan mendorong terjadinya proses belajar sehingga dapat menimbulkan gairah belajar siswa.

Peta mempunyai pengertian gambar permukaan bumi atau sebagian dari bumi secara langsung atau tidak langsung mengungkapkan sangat banyak informasi, seperti : lokasi suatu daerah, mengenai luasnya, bentuknya, penyebaran penduduk nya, dataran perairan, iklim, sumber ekonomi serta hubungannya satu dengan yang lain (Amir Hamzah Sulaiman,2001 : 57).

Menurut Badan Koordinasi Survei dan Pemetaan Nasional (Bakosurtanal, 2005) bahwa peta merupakan wahana bagi penyimpanan dan penyajian data kondisi lingkungan, merupakan sumber informasi bagi para perencana dan pengambilan keputusan pada tahapan dan tingkatan pembangunan. Dengan menggunakan peta kita dapat mengetahui segala hal yang ada dipermukaan bumi, seperti letak suatu wilayah, jarak antar kota, lokasi pegunungan, sungai, danau, lahan persawahan, jalan raya, bandara dan sebagainya. Ketampakan yang digambarkan pada peta dapat dibagi menjadi dua yaitu ketampakan alami dan ketampakan buatan manusia (budaya).

Sumber: *geografi bumi*.

[blogspot.com/2009/09/pengertian-peta.html](http://blogspot.com/2009/09/pengertian-peta.html)

Dari beberapa pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa peta adalah gambaran bentuk permukaan bumi melalui sistem proyeksi yang menggambarkan kondisi suatu wilayah tertentu yang dikehendaki sesuai

dengan kebutuhan. Dengan peta kita dapat mengetahui kenampakan segala sesuatu yang ada di permukaan bumi yang terbagi menjadi dua yaitu kenampakan alami dan kenampakan buatan manusia (budaya manusia).

Interaktif mempunyai pengertian :

Bersifat saling melakukan aksi antar hubungan, saling aktif.

Komponen berkaitan dengan dialog antara komputer dan terminal atau komputer dengan komputer.

Sumber:

[istilahkata.com/interaktif.html](http://istilahkata.com/interaktif.html)

Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2001:36) bahwa media pembelajaran Interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya melihat dan mendengar video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Jadi **Media Peta Indonesia Interaktif** merupakan suatu alat pembelajaran yang memberikan pengetahuan tentang

pulau, propinsi dan ibukota diwilayah Indonesia untuk anak usia TK dan SD. Penggunaan media peta interaktif dimaksudkan agar dapat menarik minat siswa dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga dapat terhindar dari gejala *verbalisme* atau kesalahan komunikasi. Dengan media peta interaktif diharapkan siswa dapat memahami dan mengerti pelajaran yang disampaikan hingga akhirnya prestasi belajar IPS siswa dapat meningkat.

Dalam Standar isi Sekolah Dasar pada Peraturan Mendiknas No.22 tahun 2006, dinyatakan bahwa Mata Pelajaran IPS termasuk dalam kelompok Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, yang dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berfikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri.

Tujuan Penelitian ini secara umum untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media peta Indonesia Interaktif guna

peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Gotong Royong Bandarlampung, dan secara khusus untuk mendeskripsikan :

1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada pelajaran IPS dalam menggunakan media peta Indonesia Interaktif di kelas V SDN 2 Gotong Royong Bandarlampung.
2. Pelaksanaan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media Peta Indonesia Interaktif di kelas V SDN 2 Gotong Royong Bandar Lampung.
3. Sistem evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media peta Indonesia Interaktif pada pelajaran IPS kelas V SDN 2 Gotong Royong.
4. Peningkatan Prestasi belajar IP dengan memanfaatkan media Peta Indonesia Interaktif pada siswa kelas V SDN 2 Gotong Royong Kecamatan Tanjungkarang Pusat Bandarlampung.

## **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*action reseach*) melalui tiga siklus dengan tahapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian dokumen RPP, lembar penilaian pelaksanaan pembelajaran, lembar angket motivasi siswa dan lembar soal tes hasil belajar.

Analisis data dilakukan secara terus menerus sampai hasil mendapatkan peningkatan dari setiap indikator penelitian.

Untuk menilai aktivitas kinerja guru akan digunakan lembar Alat Penilaian Kinerja Guru yaitu :

Nilai PK Guru =

$$\frac{\text{Hasil perolehan PK Guru} \times 100}{\text{PK Guru maksimal}}$$

Observasi aktivitas siswa digunakan rumus sebagai berikut :

Prosentase Pengamatan =

$$\frac{\text{jumlah siswa dengan aktivitas}}{\text{Jumlah siswa yang diamati}} \times 100\%$$

Sitem Evaluasi di analisis validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan program SPSS.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

**Pada siklus I**, nilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mendapat

76,78% (baik), Aktivitas Guru pada saat Pembelajaran berlangsung adalah 67% (cukup), aktivitas siswa rata-rata hanya 56,6% (cukup) dan nilai tes formatif siswa rata-rata 60,1 sehingga ketuntasan belajar siswa baru mencapai 60% (cukup). Jadi hasil penilaian pada siklus I, masih di ambang standar dalam target pencapaian nilai pada penelitian ini.

**Di siklus II**, nilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mendapat 83,92% (baik), nilai Aktifitas Guru pada saat pembelajaran berlangsung mendapat 76,8% (baik), aktivitas siswa mendapat nilai 73,84% (baik), nilai tes formatif 66 dan ketuntasan belajar mulai mencapai 70%(baik). Disini mulai terlihat ada peningkatan dari target yang akan dicapai, sehingga mulai terjadi adanya keseimbangan namun belum mencapai ketuntasan yang maksimal.

**Pada siklus III**, nilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mendapat nilai 96,43% (sangat baik), aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung mencapai 81,25% (baik), aktivitas siswa 82,64% (baik), nilai tes formatif siswa 74,83 dan

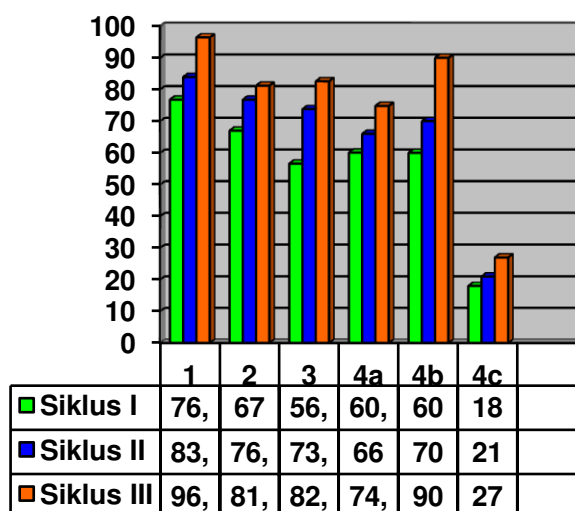
ketuntasan belajar mencapai 90%(sangat baik). Jadi pada siklus III ini semua Indikator Penilaian sudah mencapai target yang akan dicapai, meski nilai rata-rata tes formatif siswa hanya 74,83 namun sudah diatas nilai KKM yaitu 60.

Jadi dengan menggunakan Media peta Indonesia Interaktif telah berhasil meningkatkan pembelajaran dan prestasi belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 2 Gotong Royong Kecamatan Tanjungkarang Pusat Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012 – 2013

### Pembahasan

Jika digambarkan menurut masing-masing Indikator Tindakan akan terlihat sebagai berikut:

*Diagram masing-masing Indikator Tindakan pada siklus I, II dan III*



Keterangan :

1. Desain RPP
2. Observasi aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung
3. Observasi aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung
4. Prestasi belajar siswa :
  - a. Tes Formatif siswa
  - b. Persentase Ketuntasan belajar siswa
  - c. Jumlah siswa yang tuntas

Kemampuan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah langkah awal sebelum melakukan proses pembelajaran yang di laksanakan oleh guru, karena RPP merupakan landasan pengetahuan secara teori, keterampilan dasar dan pemahaman yang mendalam tentang objek belajar dan situasi pembelajar an. Dalam RPP harus di cantumkan secara jelas tentang kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa, apa yang dipelajari, bagaimana cara mempelajarinya dan apa yang harus di lakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran “*assure*”, yang lebih difokuskan pada perencanaan untuk digunakan pada situasi pembelajaran

dalam kelas secara aktual, adapun langkah-langkah tersebut adalah :

**A = *Analyze learnes***/ analisis karakteristik siswa

**S = *State objectives***/ menerapkan tujuan pembelajaran

**S = *Select methods, media and materials***/ seleksi media, metode dan bahan ajar

**U = *Utileze meterials***/memanfaatkan bahan ajar

**R = *Regueres learner participation***/ melibatkan siswa dalam kegiatan belajar, dan

**E = *Evaluate and revise***/ evaluasi dan revisi,

(Benny A.Pribadi, 2009 : 95)

Dari hasil penilaian menyatakan bahwa desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terjadi peningkatan di tiap siklusnya yaitu, pada siklus I persentase hasil diperoleh 76,78% (Baik), siklus II persentase hasil diperoleh 83,92% (Baik) dan pada siklus III di peroleh 96,43% (Sangat Baik).

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini terbagi menjadi dua penilaian yaitu

**Penilaian Observasi aktivitas guru** ketika sedang melaksanakan pembe-

lajaran dan **Penilaian Observasi aktivitas siswa** ketika sedang mengikuti proses pembelajaran.

Pada Penelitian Tindakan kelas ini, peneliti/guru akan menggunakan desain model Hopkins, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan , refleksi, dan merefisi hasil refleksi dari pengamat, membuat rancangan yang di refisi untuk di laksanakan pada siklus berikutnya (Suharsimi Arikunto, 2010: 17).

Berdasarkan analisis data, di peroleh penilaian pelaksanaan proses pembelajaran IPS yang dilakukan di tiap siklusnya mengalami peningkatan, seperti yang tertera sebagai berikut bahwa proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan oleh guru pada siklus I adalah 67% (cukup), lalu pada siklus II meningkat menjadi 76,8% (baik) dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 81,25% (baik).

Sardiman berpendapat bahwa dalam belajar sangat diperlukan aktivitas belajar, tanpa adanya aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas



dalam proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Bertanya hal-hal yang belum jelas, mencatat, mendengarkan, berfikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan dapat menunjang prestasi belajar. (Sardiman, 2012:97)

Berdasarkan pendapat di atas dilakukan observasi sehingga dapat kita lihat hasil observasi aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung di siklus I adalah 56.6% (cukup), pada siklus II meningkat menjadi 73,84% (baik), dan pada siklus III meningkat kembali menjadi 82,64% (baik) pula. Sistem Evaluasi dengan menggunakan soal pilihan ganda dan essay yang mana hasil telah di analisis validitas, reliabilitasnya dengan menggunakan program SPSS, soal pilihan ganda diperoleh  $\geq r$  tabel (0,544) dan pada soal uraian di peroleh  $\geq r$  tabel (0.754).

**Nurkencana dan Sunartana (2002:98)** mengatakan, Prestasi belajar bisa juga disebut kecakapan aktual (*actual ability*) yang diperoleh

seseorang setelah belajar, suatu kecakapan potensial (*potencial ability*) yaitu kemampuan dasar yang berupa posisi yang dimiliki oleh individu untuk mencapai prestasi. Kecakapan aktual dan kecakapan potensial ini dapat dimasukkan kesuatu istilah yang lebih umum yaitu kemampuan (*ability*).

Prestasi siswa pada pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor dalam diri siswa yang belajar yang meliputi IQ, motivasi, minat, bakat, kesehatan dan faktor luar siswa yang belajar yang meliputi, guru, materi ajar, latihan, sarana kelengkapan belajar siswa, tempat disekolah atau dirumah serta dilingkungan sosial siswa.

Prestasi belajar dapat dilihat secara nyata berupa skor atau nilai setelah mengerjakan suatu tes. Tes yang digunakan untuk menentukan hasil belajar merupakan suatu alat untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari siswa, misalnya pengetahuan, pemahaman atau aplikasi suatu konsep.

Salah satu teori Perkembangan dari Piaget (dalam Komalasari, 2011:20) pada tahap Operasional konkret (7/8 -

11/12 th), bahwa anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, di tandai dengan adanya *reversible* dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berfikir logis, akan tetapi hanya dengan tanda-tanda yang bersifat konkret.

Berdasarkan kedua pendapat diatas peneliti memberikan tes formatif yang telah dirancang untuk mengetahui kecakapan berfikir logis dengan tanda-tanda yang konkret, sebagai alat pengukur prestasi belajar siswa pada tiap siklusnya.

Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa setelah selesai mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Media Peta Indonesia Interaktif. Dari hasil penilaian hasil belajar siswa dapat di peroleh angka sebagai berikut, siklus I diperoleh nilai rata-rata 60,1 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 60% (cukup), siklus II diperoleh nilai rata-rata 66, dengan persentase ketuntasan belajar 70% (baik), dan siklus III diperoleh nilai rata-rata 74,83 dengan persentase

ketuntasan belajar 90% dengan kriteria sangat baik.

Ternyata dengan memanfaatkan Media Peta Indonesia Interaktif di kelas V pada Mata Pelajaran IPS di SDN 2 Gotong Royong, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan juga mengingat bahwa target aktivitas belajar dan ketuntasan belajar telah tercapai, maka penelitian tindakan dihentikan pada siklus III.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan :

Rancangan RPP pada pembelajaran dengan menggunakan media peta Indonesia Interaktif sebagai media pembelajaran IPS, dengan mengacu pada desain pembelajaran ASSURE melalui tahapan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. RPP dapat dilaksanakan dengan baik dengan memperhatikan karakteristik siswa.

Proses Pembelajaran guru dapat meningkat dengan situasi yang kondusif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media peta Indonesia Interaktif di tandai dengan peningkatan nilai rata-rata pada tiap siklusnya.

Aktivitas siswa dalam Pembelajaran IPS dengan menggunakan media peta Indonesia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, di tiap siklusnya, yaitu pada siklus I, Cukup (56,6%), siklus II Baik (73,84%) dan siklus III (82,64%) Baik.

Adanya peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media peta Indonesia Interaktif yang ditandai dengan peningkatan ketuntas

san belajar siswa pada siklus I, sejumlah 18 siswa (60%) kategori Cukup, rata-rata nilai formatif siswa 60,1(Cukup), ketuntasan belajar siklus II, sejumlah 21 siswa (70%) kategori Baik, rata-rata nilai formatif siswa 66 (cukup) dan ketuntasan belajar siswa pada siklus III, 27 siswa (90%) kategori Sangat Baik, rata-rata nilai formatif 74,8 (Baik).

## **Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh guru dan pihak sekolah guna peningkatan prestasi belajar IPS kelas V, khususnya di SDN 2 Gotong Royong Kecamatan Tanjungkarang Pusat Bandar Lampung.

Pembelajaran dengan memanfaatkan media peta Indonesia Interaktif dapat memberikan kemudahan bagi guru guna meningkatkan prestasi belajar IPS siswa, oleh karena itu guru harus trampil dan mampu menggunakan media pembelajaran tersebut secara baik dan benar sehingga mampu menggugah perhatian dan membangkitkan motivasi siswa untuk mencintai pelajaran IPS.

Pemanfaatan media peta Indonesia Interaktif menuntut ketrampilan dan keprofesionalan guru dalam mengoprasikannya sehingga dapat dijadikan sebagai bahan dan sumber belajar dikelas.

Pembelajaran melalui pemanfaatan media peta Indonesia Interaktif dapat

dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran IPS terutama pada materi pokok ***Keanekaragaman kemampuan alam dan buatan di Indonesia serta pembagian wilayah waktu***. Pihak sekolah selayaknya selalu memberikan motivasi pada upaya peningkatan kualitas guru dengan berbagai pelatihan guna peningkatan kualitas kinerja guru. Media Peta Indonesia Interaktif agar selalu dimanfaatkan dalam proses pembelajaran IPS di kelas IV, V hingga kelas VI, karena cakupan materi dalam media ini sangat banyak dan cocok untuk siswa kelas IV keatas. Pengadaan sarana Media Peta Indonesia Interaktif dan sumber belajar lainnya sebaiknya lebih di perbanyak agar proses pembelajaran lebih lancar sehingga prestasi belajar siswa semaksimal mungkin dapat lebih meningkat lagi. Dengan menggunakan Media Peta Indonesia Interaktif ini, diharapkan siswa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari seperti cinta Tanah Air, mengenal alam dan budaya bangsa serta dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Hamzah Sulaiman, 2001. *Media Audio Visual*. Gramedia, Jakarta
- Arief S.Sardiman, dkk, 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Azhar Arsyad, 2001. *Media Pembelajaran*, PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Bakosurtanal, 2005. *geografi-bumi.blogspot.com/2009/09/pengertian-peta.html*
- Benny A Pribadi, 2009. *Model-model Desain Sistem Pembelajaran, Prodi Teknologi Pendidikan PPS UNJ*, Jakarta
- Istilah kata.com/interaktif.html*
- Kokom Komalasari, 2011. *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi*, PT Refika Aditama, Bandung
- Sardiman AM, 2012. *Interaksi & motivasi belajar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Suharsimi Arikunto, 2010. *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*, Aditya Media, Yogyakarta
- Nurkancana dan Sumartana, 2002. *Evaluasi Pendidikan, Usaha Nasional*, Surabaya
- Permendiknas no.22 th 2006, tentang *Standar Isi Sekolah Dasar*

UU RI No.20 th 2003, tentang *Sistem Pendidikan Nasional*

Yusuf Hadi Miharso, 2004. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Perkembangan dan dampaknya dalam penelitian*, IPTPI, Malang

Nurkencana dan Sumartana, 2002. *Evaluasi Pendidikan, Usaha Nasional*, Surabaya

Permendiknas no.22 th 2006, tentang *Standar Isi Sekolah Dasar*

UU RI No.20 th 2003, tentang *Sistem Pendidikan Nasional*

Yusuf Hadi Miharso, 2004. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Perkembangan dan dampaknya dalam penelitian*, IPTPI, Malang

